

## 활동보고서

회차	1회차	지도교수 확인란	
일시	2019.07.24.(수) 14:00~17:00		
장소	충남대 도서관 그룹스터디룸		
주제	HTML을 이용한 개인 블로그 만들어보기		

### 학습 내용 요약

#### <OT>

본격적인 동아리 활동을 하기 앞서, 팀원이 모여 계획서를 작성할 때 각자 맡기로 했던 역할을 다시금 되새겨보는 시간을 가졌다. 또 학습 동아리 활동을 통한 각자의 목표를 함께 나누며 열심히 동아리 활동에 임할 것을 다짐했다.

예슬 - 리더(총책임자)

: 기본적인 html과 python ruby java 등의 컴퓨터 언어를 익혀 향후에는 웹, 모바일 어플리케이션을 만들어보고싶고, 머신러닝과 빅데이터 분야에 대해 깊게 공부해보고싶다

미규 - 회계

: 코딩을 요새는 초등학생들도 배운다기에, 시대의 변화에 뒤처진다거나 적응하지 못할까 하는 두려움에 코딩을 배워야겠다고 생각하게 되었다. 그래서 다양한 컴퓨터 언어들을 접해보고 싶다.

정란 - 장소 섭외, 사진 촬영

: 1주차 - 생활코딩 한번 씩 복습하고 배웠던 파트 다시 복습 해보기.

2주차 - 개인 강의인 컴퓨터 엑셀 강의 완강하기.

3주차 - 매일 생활코딩 복습하기

예린 - 학습일지 기록(서기)

: 도서관 웹서버 등을 관리하는 전산사서가 되고 싶어 코딩에 관심을 갖게 되었다.

HTML부터 JAVA까지 다양한 프로그래밍 언어를 접해보고 익숙해지고 싶다.

현지 - 일정관리 및 리더보조(매니저)

: 프로그래밍 언어로 무엇을 할 수 있는지 폭 넓은 탐색을 하고 싶다.

#### <HTML의 핵심, 태그>

화면에 보이는 텍스트에 특정한 효과를 주는 것을 태그라고 한다. 이를 테면, 'Let Code Everyone'이라는 글자에 볼드 효과를 넣을 수 있게 해주는 태그는 <strong>Let Code Everyone</strong>인 셈이다. 태그는 html에 있어 핵심적인 역할을 하는 만큼 그 종류도 아주 다양하다. 다양한 크기의 제목에 사용되는 <h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6>태그, 줄바꿈을 하는 <br>태그, 단락

을 표시하는 <p>태그, 밑줄을 통해 해당 텍스트를 강조할 수 있는 <u>태그 등. 정식적인 학습동아리로서의 활동은 처음인 만큼, 다들 아직 '코딩'이라는 것 자체에 익숙하지 않았다. 태그를 무작정 외우고 바로 현장에서 사용할 수 있게 하기보다는 각자가 만든 블로그를 구경하고, 오류가 나면 함께 고민하여 '디버깅'을 하는 시간을 30분정도 가지기도 했다.

### <팀원별 소감>

예슬: 컴퓨터의 동작원리와 인터넷의 역사 그리고 html을 이용해 웹페이지를 만드는 과정을 통해 왜 프로그래밍을 배워야하는지, it의 미래에 관해 생각할 수 있는 시간이었다. 다음 학습이 더 기대되고 더 열심히 코딩을 하고 싶다는 생각이 들었다.

미규: 학습을 시작하기 전 교수자가 스스로를 '나의 문제를 코딩으로 해결하려는 엔지니어'라고 생각하라고 했는데 편집화면에 HELLO WEB이라고 입력하고, 실제로 웹브라우저로 리로드했을 때 HELLO WEB이라는 글자가 보이는 순간 정말 엔지니어가 되어야겠다는 생각이 들었다. HTML 문법으로는 강조표시를 하는 법, 언더라인을 긋는 법, 줄바꾸는 법, 동영상 삽입하기, 댓글 기능 추가, 채팅 기능 추가, 방문자 분석기 추가하는 방법을 배웠다. html source들을 알고 다니, 옛날 싸이월드 시절에 댓글 색을 바꾸고 글씨체를 바꾸기 위해 썼던 이상한 부호들이 생각났고 아무것도 모르고 복사, 붙여넣기 해서 썼던 경험들이 생각났다. 코딩스터디를 통해 주어진 소스만 사용하는 게 아니라, 내가 원하는 코드를 짤 수 있는 엔지니어가 될 수 있었으면 좋겠다.

정란: 남의 문제를 통해서 코딩을 배우려는 학생이 아니라 나의 문제를 코딩으로 해결하려는 엔지니어라고 상상해보라는 강사의 말을 잊지 않으려 애쓰며 학습을 이어나갔다.

코딩에서 집중해서 봐야 할 부분은 어떤 쪽이 사람이 하는 일이고, 어떤 쪽이 기계가 하는 일인가를 분리해서 생각해보는 것이었다. 또 각 사건들의 인과관계도 중요하다. 이것을 이해하는 것은 우리 수업 전체를 통틀어서 가장 중요한 부분이었다. 웹페이지를 만드는 코드는 html이라는 것도 알게 되었는데, 앞으로 더 복습을 자주 해서 익숙해져야 할 것 같다.

예린: 태그와 코드를 입력하고 저장을 한 후 새로고침을 하면 바로 적용이 되는 것이 우선은 너무 신기했다. 아무 생각없이 사용하던 사이트에서도 '우클릭>페이지 소스 보기'로 우리가 학습한 것이 실제로도 사용되고 있다는 것 또한 새로운 경험이었다. 코드를 입력하는 것 자체도 낯선 경험이었지만, 동아리원들과 함께 문제가 생기면 모여서 해결책을 찾는 과정 자체로도 코딩에 흥미를 붙일 수 있을 것 같았다. 앞으로가 더 기대된다.

현지: html으로 웹페이지를 만드는 작업을 했다. 우리가 보는 웹페이지는 소스코드로 이루어져 있다. 이 소스코드를 만져보는 것은 초등학교 때 블로그에 동영상을 집어넣거나 할 때 이후로 처음이었다. 웹을 구성하는 가장 중요하고 기본적인 태그에 대해 배웠다. 첫 웹페이지를 완성한 후에는 웹과 인터넷의 구분, 그리고 그 둘의 역사에 대해 알게 되었다. 최초의 웹페이지를 어떻게 생각해냈을지 상상도 안 된다. 아직 컴퓨터에 대해 모르는 것이 정말 많은 것 같다.

학습 방법 및 과정			
<p>'생활코딩'사이트에 접속하여 각자의 속도로 강의를 시청하였다.</p> <p>각각 강의 시청 중간과 해당 주차의 강의 시청을 완전히 마친 후에는 각자 알게 된 내용과 소감, 이해가 잘 되지 않는 부분에 대해 질문하고 답하는 시간을 가졌다. 다음의 몇 가지 질문은 나왔던 질문 중 일부를 추린 것이다.</p> <p>'파이썬', '루비', 'Java'와 달리 html은 웹디자인을 하는 언어인데 어떤 편집기로 코드를 짤 수 있는가?, '직접 해보니 디자인 면에서 한계가 느껴지는데 개선할 방안은 없는가?', '배경음악을 첨부하려 하는데, 플레이어만 나타날 뿐 버튼이 눌리지 않는다' 등이 있었다.</p> <p>질문들 중 가장 초반에 나왔던 질문인 '편집기'관련 질문은 가장 학습의 진도가 빨랐던 김현지 학우가 편집 프로그램인 'Atom'을 이용한다고 대답해주었다. 실제로 해당 내용은 '생활코딩'강의에도 포함이 되어 있어 모두가 쉽게 수용할 수 있었다.</p> <p>또한 '디자인 면에서 한계가 느껴진다'고 했던 강미규 학우의 질문에는 이정란 학우가 '또 다른 마크업 언어인 css를 이용하면 될 것이다'라고 답변했다. 해당 내용은 '생활코딩' 강의에서도 짝맞하게 다루기도 했기 때문에 역시 모두가 이해할 수 있었다.</p> <p>'배경음악을 첨부하려 하는데, 플레이어만 나타날 뿐 버튼이 눌리지 않는다'라는 김예린 학우의 질문을 해결하는 데에는 30분 가량의 시간이 소요되었다. 동영상에 첨부하는 법은 강의를 통해 배웠지만, 사이트에 들어가면 바로 배경음악이 재생되길 원하는 김예린 학우의 바람과는 조금 달랐다. 여기에는 신예슬 학우가 아이디어를 제공해주었는데, 강의에서 배웠던 이미지 첨부방식을 응용하여 동영상을 mp3로 추출한 후 해당 mp3파일을 소스로서 첨부하는 방식이었다. 이미지 파일 첨부방법에 대한 복습을 통해 새로운 형식의 파일을 첨부하는 것을 배운 시간이었다.</p> <p>질문과 답변을 마친 후에는 각자의 블로그(실습으로 만든 사이트)를 구경하는 시간을 가졌다. 이 과정에서 자신은 발견하지 못한 에러를 발견하기도 하였다.</p> <p>다만, 스터디룸의 대여 시간이 3시간으로 한정되어있어 각자의 블로그에서 발견된 작은 오류들을 수정할 만큼의 시간은 없었다. 따라서 시간을 넉넉하게 두고 각자의 블로그에서 발생한 에러를 수정한 후 그 원인과 개선방안을 카카오톡 단체 채팅방에 업로드하기로 하였다.</p>			
활동 사진 첨부			
학 습 활 동 ①		학 습 결 과 물	<p>학습결과물 공유를 위해 사다리타기로 공개될 블로그를 정했다.</p>

		<p>①</p>  <p>김예린이 처음 만든(2번째날지도 모름) 웹 페이지</p> <p>HTML은 생각했던 것보다 훨씬 간단하고 쉽다! 내가 너무 코딩을 어렵게 생각했나보다. 코딩은 어렵잖아. 하나를 배워 배워다 새로운 세상으로 나아가는 것 같다. 그래서 다음 코드 공부할까? 'Hello World'라고 하는 거야.</p> <p>코딩은 생각했던 것보다 훨씬 흥미롭고 멋진 일이다.</p> <p>생각하지 말고, 할까? 하고 한다면, 한다는 사실에 집중해라. 할까? 하고 싶은 것할 사인을 해라. 난 지금 정말 새로운 사람이 될 수 있다. 난 대단한 년이다. 잠재력 해치지 마라.</p> <p>못 할 것 같다는 생각은 내가 나를 속이는 거다.</p> <p>프롤로그</p>
<p>학습 활동 ②</p>	 	<p>학습 결과물 ②</p> <p>HTML을 이용하여 간단하게 웹페이지 만들기 실습</p> <p>1. HTML 2. PYTHON 3. RUBY 4. JAVAS</p> <p>아차자자 코딩 파이팅 어찌고 - 프롤로그</p>  <p>김예린이 처음 만든(2번째날지도 모름) 웹 페이지</p> <p>이거 어렵게 된 거야...</p> <p>자아에 코딩을 해서 웹페이지를 만들었던 것 같아 사실 내가 다 자아에서 사실은 이게 정말 웹페이지 만들기라고 할 수 있을지 모르겠다. 처음 그렸다고, 난 그걸 공부해. 물론해서 이걸로 단계를 표시해줄까? 그러면 아주 큰 장점이 될 것 같아. 단계를 표시할 수 있을 것 같아. 난 정말로 배울 거야. 배워도 지금은 코딩으로 내가 배우는 중이야. 배울 거야.</p> <p>생각하지 말고, 할까? 하고 한다면, 한다는 사실에 집중해라. 할까? 하고 싶은 것할 사인을 해라. 난 지금 정말 새로운 사람이 될 수 있다. 난 대단한 년이다. 잠재력 해치지 마라.</p> <p>못 할 것 같다는 생각은 내가 나를 속이는 거다.</p> <p>프롤로그</p>